



G5 ENTERTAINMENT AB

**DELÅRSRAPPORT
JANUARI - MARS 2017**

DELÅRSRAPPORT JANUARI - MARS 2017

JANUARI - MARS

- Koncernens intäkter för perioden var 234,5 (101,2) MSEK, en ökning med 132 procent jämfört samma period 2016
- Rörelseresultatet för perioden var 21,1 (8,9) MSEK, en ökning med 136 procent jämfört med samma period 2016
- Resultat efter skatt uppgick till 18,7 (6,7) MSEK
- Resultat per aktie för perioden, före utspädning, var 2,12 (0,76) SEK
- Kassaflöde före finansieringsverksamhet uppgick till -2,3 (3,5) MSEK
- För free-to-play-spelen var det genomsnittliga antalet Monthly Active Users (MAU) 6,5 miljoner, en ökning med 109 procent jämfört med samma period föregående år. Antalet genomsnittliga Monthly Unique Payers (MUP) var 236,4 tusen, en ökning med 117 procent och genomsnittlig Monthly Average Gross Revenue Per Paying User (MAGRPPU) var 35,9 USD, en ökning med 10 procent jämfört med samma period föregående år
- Intäkterna från Free-to-play spel ökade med 151 procent jämfört med motsvarande kvartal föregående år, och stod för 97 (90) procent av de totala intäkterna

FINANSIELLA NYCKELTAL

KSEK	Jan-mar 2017	Jan-mar 2016	Förändring %	Apr-Mar -16/-17	2016	Förändring %
Intäkter	234 498	101 245	132%	650 184	516 931	26%
Avgift till distributörer ¹	-70 341	-30 135	133%	-194 838	-154 632	26%
Royalties till externa utvecklare ²	-51 022	-20 224	152%	-147 237	-116 438	26%
Bruttoresultat	113 134	50 885	122%	308 110	245 861	25%
Bruttomarginal	48%	50%		47%	48%	
Rörelsekostnader exklusive kostnader för användarförvärv	-32 284	-22 156	46%	-112 016	-101 888	10%
Rörelseresultat exklusive kostnader för användarförvärv	80 850	28 729	181%	196 093	143 973	36%
Rörelsemarginal exklusive kostnader för användarförvärv, %	34%	28%		30%	28%	
Kostnader för användarförvärv ³	-59 741	-19 785	202%	-145 820	-105 865	38%
Kostnader för användarförvärv i procent av omsättningen	-25%	-20%		-22%	-20%	
Rörelseresultat	21 109	8 944	136%	50 273	38 108	32%
Rörelsemarginal, %	9,0%	8,8%		7,7%	7,4%	
Resultat per aktie före utspädning	2,12	0,76	181%	5,14	3,77	36%
Kassaflöde före finansieringsverksamhet	-2 315	3 463		30 280	36 058	
Likvida medel	67 522	37 103		67 522	70 584	

¹Avgift till distributörer (Apple App Store, Google Play, Amazon Appstore etc.), avser kostnader för distribution av spelen. Alla stora distributörer debiterar upp till 30 procent av omsättningen.

²Royalties till externa utvecklare är kostnader för spel där det finns ett kontraktsmässigt förhållande att royalty ska utgå.

³Kostnader för användarförvärv är en marknadsföringskostnad för att rekrytera nya användare. Kostnaderna är helt rörliga och spenderas på kampanjer som är inriktade på att anskaffa lojala spelare, men som kan avslutas med mycket kort varsel.

VD HAR ORDET:

FORTSATT POSITIV UTVECKLING

För den som vill lära mer om G5 och vår affärsmodell rekommenderar jag läsning av vår bokslutskommuniké och årsredovisning för 2016. Allt som står skrivet gäller fortfarande, och vi arbetar efter den strategi som beskrivs där. Som utlovat kommer jag framöver lämna kortare kommentarer i kvartalsrapporterna. Här kommer mina tankar runt vår utveckling under första kvartalet 2017.

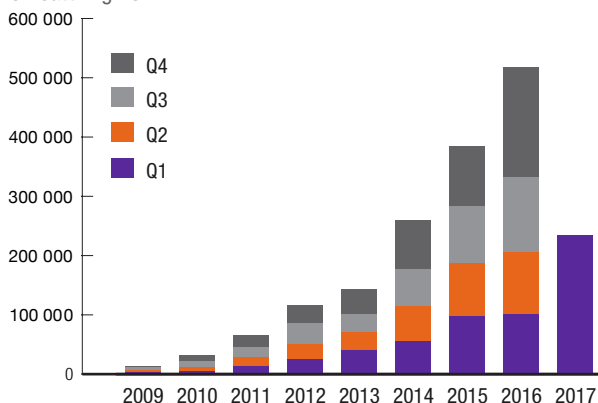
- 16 Free-To-Playspel (F2P), varav nio är helägda och sju licensierade, genererade tillsammans 97 procent av våra intäkter under kvartalet. Upplåsbara spel svarade, tillsammans med några övriga mindre intäcksströmmar, för de resterande tre procenten av intäkterna.
- Våra intäkter utgörs till 100 procent av inköp som görs i våra spel. Vi publicerar inte annonser, och det är inte heller något vi än så länge överväger att börja med. Vi har därför inga intäkter från annonsering, och inte heller några förväntningar på sådana intäkter under den närmaste tiden.
- 99 procent av våra intäkter kommer från fyra applikationsbutiker; Apple App Store, Google Play, Amazon Appstore och Microsoft Windows Store. Även om en viss försäljning sannolikt sker via bärbara och stationära datorer, är vår bedömning att nästan alla G5:s intäkter kan härledas till mobila plattformar.
- G5:s team inom utveckling och marknadsföring gjorde, tillsammans med de flesta av de utvecklare som vi samarbetar med, ett bra jobb under det första kvartalet och intäkterna från såväl licensierade som helägda spel ökade substantiellt.
- Trots de, i absoluta tal, högsta marknadsutgifter vi hittills haft, 59.7 miljoner motsvarande 25 procent av intäkterna, uppnådde vi en högre rörelsemarginal jämfört med fjärde kvartalet 2016. Marginalexpansionen drivs av hävstången i vår affärsmodell, där högre intäkter generellt leder till högre marginaler, samt av ökade intäkter från våra egna spel.
- Vi har fördubblat rörelseresultatet jämfört med motsvarande kvartal föregående år. Vi står fast vid vårt mål att fortsätta öka vårt rörelseresultat jämfört med motsvarande period året innan, detta trots att marknadsutgifterna kan komma att variera från kvartal till kvartal.
- Den sekventiella tillväxttakten från fjärde kvartalet 2016 till första kvartalet 2017 var 27 procent, ett relativt gott resultat, särskilt då fjärde kvartalet normalt brukar betraktas som ett säsongsmässigt starkt kvartal.

- Tillväxten i kvartalet uppgick till 132 procent jämfört med samma kvartal 2016. Det återspeglar en fortsatt tillväxt i intäkterna från vår spelportfölj, återigen med vårt licensierade spel Hidden City i ledningen, men också understödd av en väsentlig ökning från våra helägda spel Mahjong Journey, Supermarket Mania Journey och Twin Moons Society. Den nya högre intäktsnivån under det första kvartalet 2017, och i synnerhet i mars 2017, bibehölls även under april.
- Fritt kassaflöde var svagare än i det fjärde kvartalet på grund av att vi endast mottog två månadsvisa betalningar från en av de större applikationsbutikerna, vilket händer i vissa kvartal. Detta återspeglas i de ökade kundfordringarna som var 27 MSEK vid slutet av kvartalet, att jämföra med 0 vid slutet av det fjärde kvartalet.
- Det genomsnittliga antalet aktiva användare (MAU), ökade under kvartalet med 109 procent till 6,5 miljoner. Sekventiellt motsvarar det en ökning med 27 procent jämfört med fjärde kvartalet 2016. De betalande användarna, (MUP), ökade också till ett genomsnitt på 236 tusen användare, en ökning med 117 procent från år till år och en sekventiell tillväxt på 35 procent jämfört med fjärde kvartalet 2016. Med en sådan ökningstakt är det positivt att se att våra genomsnittliga bruttointäkter från betalande användare (MAGRPPU) steg med tio procent år från år, till 35,9 dollar. Det innebar dock en nedgång på 4 procent jämfört med fjärde kvartalet 2016, vilket kan förklaras av ett större inflöde av nya användare under det första kvartalet 2017.
- Asien stod för 22 procent av våra intäkter under kvartalet, vilket innebar att intäkterna därifrån för första gången översteg våra intäkter från Europa, vilka uppgick till 15 procent av de totala intäkterna. Med tanke på att världens största applikationsbutiker finns i USA, Japan och Kina, blir våra intäkter därmed mer balanserade i jämförelse med världsmarknaden. Vi tror också att det finns potential för fortsatt tillväxt på asiatiska marknader.
- Vi ser fram emot att publicera flera nya spel i år, de flesta av dem våra egna. Vårt mål är att fortsätta öka försäljningen från vår portfölj, både genom redan befintliga spel och kommande nya spel.

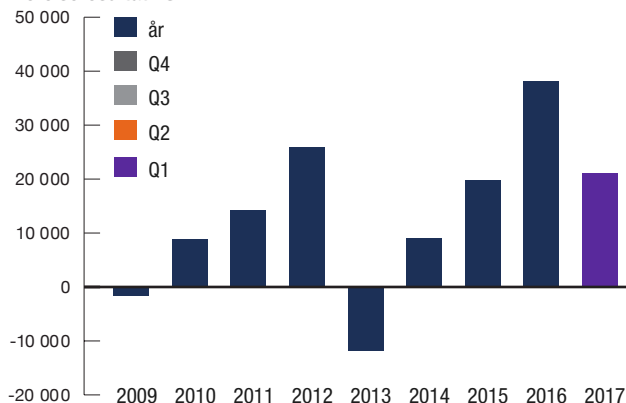
San Francisco, 3 maj 2017

Vlad Suglobov,
VD och medgrundare

Omsättning KSEK



Rörelseresultat KSEK



JANUARI - MARS

INTÄKTER OCH BRUTTORESULTAT

Koncernens intäkter uppgick till 234,5 (101,2) MSEK. Omsättningen ökade med 132 procent jämfört med samma period 2016. Free-to-play spel ökade med 151 procent jämfört med motsvarande period 2016, Hidden City bidrog mest till tillväxten men G5:s portfölj av egna spel bidrog substantiellt. Portföljen av upplåsningsbara spel ger fortfarande ett litet bidrag till koncernen, även om det minskar i både absoluta och relativa tal.

Direkta kostnader ökade med 141 procent till 121,4 (50,4) MSEK. Dessa kostnader består delvis av avgifter till distributörer (Apple App Store, Google Play, Amazon Appstore, etc.). Alla stora distributörer debiterar upp till 30 procent av omsättningen. Direkta kostnader består också av royalties till externa utvecklare vilka ökade med totalt 152 procent jämfört med samma period 2016. Ökningen i royalty beror på framgångarna för det licensierade spelet Hidden City.

Koncernens bruttomarginal var 48 (50) procent. Bruttoresultat för kvartalet ökade med 122 procent och uppgick till 113,1 (50,9) MSEK.

RÖRELSEKOSTNADER

Kostnader för forskning och utveckling uppgick under perioden till 18,0 (12,9) MSEK. Förändringen, jämfört med samma period 2016, beror till stor del på en ökning av avskrivningar och nedskrivningar. Justerat för dessa, ökade kostnaderna för forskning och utveckling med 104 procent, vilket primärt förklaras av ej kapitaliserbara projekt och ökad serverkapacitet för beräkningar.

Kostnader för försäljning och marknadsföring ökade till 63,5 (21,8) MSEK. Försäljning och marknadsföring påverkas primärt av kostnader för användarförvärv. Under kvartalet uppgick dessa till 59,7 (19,8) MSEK. Kostnader för användarförvärv, som andel av intäkterna, ökade från 20 procent under det första kvartalet 2016 till 25 procent under samma period 2017. Kostnader för försäljning och marknadsföring, justerat för kostnader för förvärv av användare ökade till 3,7 (2,0) MSEK.

Administrationskostnaderna uppgick till 9,9 (6,8) MSEK. Övriga rörelseintäkter uppgick till 0,0 (0,7) MSEK, övriga rörelsekostnader uppgick till -0,7 (-1,1) MSEK, vilka tillsammans uppgick till -0,7 (-0,4) MSEK, primärt påverkade av valutakursförändringar på rörelsefordringar och skulder.

RÖRELSERESULTAT

Avskrivningarna har ökat som en följd av fler lanserade spel och storleken på koncernens spelportfölj. Avskrivningarna under kvartalet uppgick till 12,6 (8,3) MSEK och nedskrivningar till 0,2 (2,2) MSEK. Investeringar i immateriella tillgångar uppgick samtidigt till 13,2 (12,2) MSEK. Nettoeffekten av immateriella tillgångar i resultaträkning uppgick till 0,9 (2,0) MSEK.

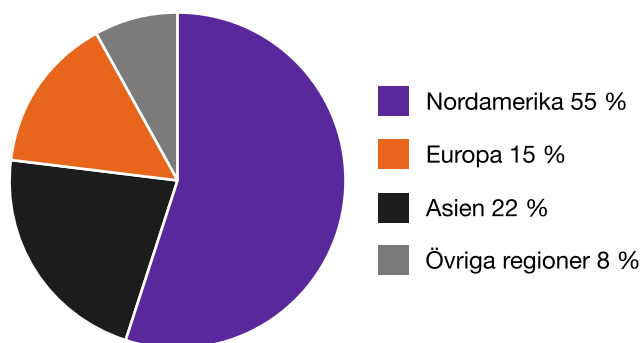
Rörelseresultatet uppgick till 21,1 (8,9) MSEK, motsvarande en rörelsemarginal om 9,0 (8,8) procent.

RESULTAT EFTER SKATT

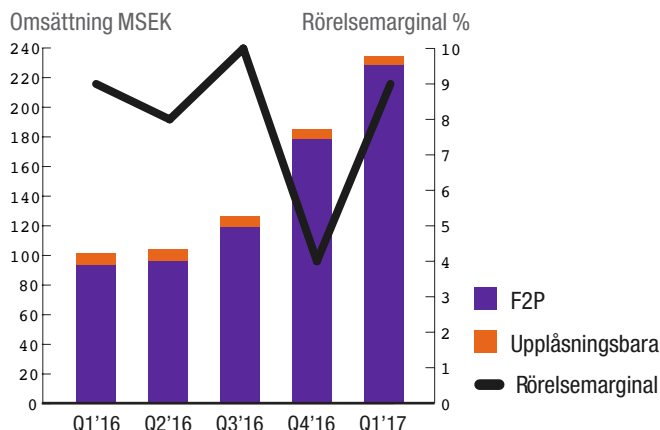
Finansnettot påverkade resultatet marginellt. Skatt påverkade resultatet med -2,4 (2,2) MSEK.

Resultat efter skatt uppgick till 18,7 (6,7) MSEK, vilket motsvarar ett resultat per aktie, före utspädning, om 2,12 (0,76) kronor.

GEOGRAFISK FÖRDELNING AV INTÄKTER FÖRSTA KVARTALET 2017



INTÄKTSFÖRDELNING PER SPELTYP | RÖRELSEMARGINAL



OPERATIONELLA MÅTETAL

Under kvartalet ökade det genomsnittliga MAU (Monthly Active Users) med 109 procent jämfört med samma kvartal 2016.

Genomsnittlig MUP (Monthly Unique Payers) såg en tillväxt om 117 procent jämfört med samma kvartal 2016. Genomsnittlig MAGRPPU (Monthly Average Gross Revenue Per Paying User) ökade med 10 procent.

F2P	Q1 '17	Q1 '16	FÖRÄNDRING
MAU (miljoner)	6,5	3,1	109%
MUP (tusen)	236,4	102,5	117%
MAGRPPU (USD)	35,9	31,5	10%

För detaljerade definitioner, se ordlista på sidan 17.

LANSERINGAR UNDER KVARTALET

I januari lanserades det licensierade spelet Kate Malone på Apple AppStore.

KASSAFLÖDE

Under första kvartalet hade koncernen ett operativt kassaflöde före förändringar i rörelsekapital uppgående till 32,5 (15,1) MSEK. Förändringar i rörelsekapital påverkade kassaflödet negativt med -20,9 (1,3) MSEK, primärt beroende på en betalning som mottogs efter balansdagen. Balanserade utvecklingsutgifter påverkade kvartalet negativt med -13,2 (-12,2) MSEK.

Kassaflödet för kvartalet uppgick till -2,3 (3,5) MSEK.

Likvida medel per 31 mars 2017 uppgick till 67,5 (37,1) MSEK.

FINANSIELL STÄLLNING

Företagets publiceringsstrategi bygger på att ha ett antal olika spel i portföljen i syfte att maximera potential och minska risk. Vissa spel blir mycket framgångsrika och lönsamma, medan andra spel lyckas mindre bra. Balanserade utvecklingsutgifter för mindre framgångsrika spel måste skrivas ned. Över tiden förväntar sig företaget dock att sådana nedskrivningar mer än väl kompenseras av intäkterna och vinsterna från de framgångsrika spelen i portföljen.

Kapitaliserade utvecklingsutgifter uppgick till 108,0 (93,9) MSEK varav 106,8 (88,3) MSEK är relaterade till Free-to-play spel och 1,3 (5,6) MSEK är relaterade till upplåsningsbara spel. Bolaget skiljer mellan lanserade och icke lanserade spel. Icke lanserade spel inkluderar spel som varit aktiva i bolagets distributionskanaler kortare än 6 månader. Under denna period optimeras spelen och bolaget gör heller inga avskrivningar på spelen under den tiden.

MSEK	31 MAR 2017	31 MAR 2016
Lanserade spel Free-to-play	87,8	46,6
Lanserade spel upplåsningsbara	1,2	3,6
Ej lanserade spel Free-to-play	19,0	41,7
Ej lanserade spel upplåsningsbara	0,1	2,0
Balanserat värde av spelportfölj	108,1	93,9

Nedskrivningsbehov i spelportföljen testas varje kvartal. En noggrann genomgång av parametrarna för dessa beräkningar görs årsvis. Under kvartalet uppgick nedskrivningar till 0,2 (2,2) MSEK. Nedskrivningen i kvartalet var relaterad till ett upplåsbart spel.

Eget kapital för koncernen uppgick till 178,2 (127,4) MSEK, vilket motsvarar 20,2 (14,5) SEK per aktie och soliditeten uppgick till 60 (70) procent.

Likvida medel uppgick till 67,5 (37,1) MSEK.

Koncernen har inga räntebärande skulder.

MODERBOLAGET

Moderbolagets intäkter ökade i linje med koncernens. Moderbolaget är motpart till de applikationsbutiker som står för den absolut största delen av intäkterna i koncernen. Kostnaderna består primärt av betalningar till ett av dotterbolagen på Malta som äger de immateriella rättigheterna till spelen i portföljen. Över tid ska moderbolaget uppvisa ett positivt nettoresultat men under kortare perioder kan obalanser uppstå.

Moderbolagets finansiella ställning är mycket god och i linje med koncernens.

ÖVRIGA UPPLYSNINGAR

FRAMTIDSUTSIKTER

G5 Entertainment AB (publ) publicerar inga prognoser.

RISKBEDÖMNING

G5 Entertainment är, liksom alla företag, exponerat för olika slag av risker i sin verksamhet. Bland dessa kan nämnas risker relaterade till beroende av vissa strategiska partners, förseningar i lanseringen av nya spel, valutakursförändringar, tekniska förändringar, beroende av nyckelpersoner, samt skatterisker och politiska risker relaterade till den multinationella karaktären av koncernens verksamhet. Riskhantering är en integrerad del av G5 Entertainments ledning och riskerna beskrivs i mer detalj i årsredovisningen 2016.

De risker som beskrivs för koncernen kan också ha en indirekt effekt på moderbolaget.

TRANSAKTIONER MED NÄRSTÅENDE

Inga väsentliga transaktioner med närstående har ägt rum under perioden.

STÄMNINGSANSÖKAN MOT MYTONA

Den tionde januari lämnade G5 in en stämningsansökan avseende kontraktsbrott av MyTona LLC. Stämningsansökan gäller ett licensavtal mellan parterna, daterat den 2 maj 2012, vilken avser spelet "The Secret Society". I stämningsansökan yrkar G5 skadestånd för utebliven vinst, både historisk och framtida, samt att domstolen ska fastställa motpartens kontraktuella åtaganden samt yrkar annan gottgörelse för skada föranledd av MyTonas avtalsbrott. I sin stämningsansökan hävdar G5 att MyTona, avseende spelet "The Secret Society", underlåtit att prestera i enlighet med licensavtalet daterat 2 maj 2012 och felaktigt vägrat förlänga licensavtalet bortom den avtalade första 5-års period som tar slut i november 2017. G5:s stämningsansökan syftar också till att bevaka rättigheter som G5 hävdar att de besitter i förhållande till MyTonas spel "Seeker's Notes", i vilket G5 gör gällande en avtalsenlig rätt enligt licensavtalet att delta ekonomiskt, samt yrkar skadestånd, fastställelse av parternas kontraktuella förhållanden och annan gottgörelse av MyTona.

Den 23:e mars fick G5 ett formellt svar och en genstämmning från MyTona. I sitt svar och genstämmning, förnekar MyTona i allmänhet G5:s påståenden och framställer motkrav för kontraktsbrott, underlåtelse mot en underförstådd garanti avseende ärligt uppsåt och god affärssed (eng. good faith and fair dealing), ett fastställelseyrkande samt illojal konkurrens. MyTona begär också skadestånd uppgående till en ospecificerad summa, ett föreläggande och annan skälig ersättning från G5, inklusive ett domslut innebärandes att MyTona inte behöver förnya avtalet, baserat på dessa påstådda kränkningar.

Den 20:e april svarade G5 på genstämningen. I svaret bestrider G5 varje varje påstående som ingår i genstämningen.

Ärendet ligger för närvarande och väntar på behandling hos Orange County Superior Court, Santa Ana, Kalifornien.

KOMMANDE RAPPORTDATUM

Årsstämma 2017	12 maj 2017
Delårsrapport jan-jun 2017	27 juli, 2017
Delårsrapport jan-sep 2017	7 november 2017
Bokslutskommuniké 2017	16 februari 2018

TELEKONFERENS

Den 4 maj 2017 klockan 08.30 CET kommer VD Vlad Suglobov och finanschef Stefan Wikstrand att presentera delårsrapporten under ett konferenssamtal.

För information gällande telefonnummer etc. besök: <http://www.g5e.com/corporate/calendar>

FRAMÅTBlickande Uttalanden

Denna rapport kan innehålla uttalanden om bland annat G5 Entertainments finansiella ställning och resultat samt uttalanden om marknadsmässiga villkor som kan vara framåtblickande. G5 Entertainment bedömer att förväntningarna som framgår av sådan framtidsinriktad information baseras på rimliga antaganden. Men framtidsinriktade uttalanden innefattar risker och osäkerheter och faktiska resultat kan skilja sig väsentligt från de uttalanden som uttrycks. Framåtriktade uttalanden avser endast det datum de görs och, utöver vad som krävs enligt tillämplig lag, åtar sig G5 Entertainment ingen skyldighet att uppdatera något av dem i ljuset av ny information eller framtida händelser.

KONTAKTUPPGIFTER

Vlad Suglobov, VD	investor@g5e.com
Stefan Wikstrand, Finanschef	+46 76 0011115

STYRELSENS FÖRSÄKRAN

Styrelsen försäkrar att delårsrapporten ger en rättvisande översikt av moderbolagets och koncernens verksamhet, ställning och resultat samt beskriver väsentliga risker och osäkerhetsfaktorer som moderbolaget och de företag som ingår i koncernen står inför.

Stockholm, 3 maj 2017

Petter Nylander
Styrelseordförande

Annika Andersson
Styrelseledamot

Chris Carvalho
Styrelseledamot

Jeffrey Rose
Styrelseledamot

Pär Sundberg
Styrelseledamot

Vlad Suglobov
VD och styrelseledamot

Observera: Informationen i denna delårsrapport är sådan som G5 Entertainment AB (publ) ska offentliggöra enligt lagen om värdepappersmarknaden. Informationen lämnades för offentliggörande den 4 maj 2017 klockan 07.30.

Denna delårsrapport har inte varit föremål för granskning av bolagets revisorer.

Denna rapport är publicerad på svenska och engelska. Vid eventuella skillnader mellan den engelska versionen och den svenska originaltexten ska den svenska versionen gälla.

RESULTATRÄKNING - KONCERN

KSEK	Jan-mar 2017	Jan-mar 2016	Apr-mar -16/-17	2016
Intäkter	234 498	101 245	650 184	516 931
Direkta kostnader	-121 364	-50 359	-342 075	-271 070
Bruttoresultat	113 134	50 885	308 110	245 861
Forskning & utveckling	-17 991	-12 941	-64 282	-59 232
Försäljning & marknadsföring	-63 461	-21 783	-158 179	-116 501
Administration	-9 910	-6 781	-35 124	-31 996
Övriga rörelseintäkter	45	667	-302	320
Övriga rörelsekostnader	-708	-1 102	50	-344
Rörelseresultat	21 109	8 944	50 273	38 108
Ränteintäkter och liknande resultatposter	0	2	37	39
Räntekostnader och liknande resultatposter	0	-51	-58	-109
Resultat efter finansiella poster	21 109	8 895	50 252	38 038
Inkomstskatt	-2 414	-2 236	-5 012	-4 833
PERIODENS RESULTAT	18 695	6 659	45 240	33 205
Periodens resultat fördelas på:				
Moderbolagets aktieägare	18 695	6 659	45 240	33 205
Innehav utan bestämmande inflytande	-	-	-	-
Resultat per aktie				
Genomsnittligt antal aktier före utspädning, viktat (tusental)	8 800	8 800	8 800	8 800
Genomsnittligt antal aktier efter utspädning, viktat (tusental)	9 183	8 800	8 920	8 825
Resultat per aktie (SEK), före utspädning	2,12	0,76	5,14	3,77
Resultat per aktie (SEK), efter utspädning	2,04	0,76	5,07	3,76

RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT - KONCERN

KSEK	Jan-mar 2017	Jan-mar 2016	Apr-mar -16/-17	2016
Periodens resultat	18 695	6 659	45 240	33 205
Poster som senare kan återföras i resultaträkningen				
Omräkningsdifferens (netto efter skatt)	-1 714	-2 622	5 414	4 506
Summa övrigt totalresultat	-1 714	-2 622	5 414	4 506
Summa totalresultat	16 981	4 037	50 654	37 711
Periodens totalresultat fördelas på:				
Moderbolagets aktieägare	16 981	4 037	50 654	37 711
Innehav utan bestämmande inflytande	-	-	-	-

BALANSRÄKNING - KONCERN

KSEK	31 mar 2017	31 mar 2016	31 dec 2016
Anläggningstillgångar			
Immateriella anläggningstillgångar			
Balanserade utvecklingsutgifter (Not 2)	108 061	93 898	109 104
Goodwill	2 291	2 290	2 292
	110 353	96 188	111 396
Materiella anläggningstillgångar			
Inventarier verktyg och installationer	6 606	4 776	6 275
	6 606	4 776	6 275
Uppskjuten skattefordran (not 3)	16 886	3 711	8 565
Summa anläggningstillgångar	133 845	104 675	123 771
Omsättningstillgångar (not 4 6)			
Kundfordringar	27 014	8 802	0
Aktuell skattefordran	636	1 570	474
Övriga fordringar	6 878	3 825	5 906
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	61 299	26 409	57 030
Likvida medel	67 522	37 103	70 584
Summa omsättningstillgångar	163 349	77 708	133 994
Summa tillgångar	297 193	182 384	260 231
Eget kapital	178 150	127 382	161 169
Långfristiga skulder			
Uppskjuten skatteskuld	2 725	-	2 465
Summa långfristiga skulder	2 725	-	2 465
Kortfristiga skulder (not 6)			
Leverantörsskulder	23 580	22 184	30 828
Övriga skulder	3 659	2 023	2 840
Aktuell skatteskuld	23 199	9 153	13 276
Upplupna kostnader och förutbetalda intäkter	65 881	21 641	49 653
Summa kortfristiga skulder	116 318	55 002	96 597
Summa eget kapital och skulder	297 193	182 384	260 231

FÖRÄNDRINGAR I EGET KAPITAL - KONCERN

KSEK	Aktieka- pital	Övrigt tillskjutet kapital	Övriga reserver	Balanserat resultat	Eget kapital hänförligt till moder- bolagets aktieägare
Eget kapital 2016-01-01	880	54 203	12 060	56 202	123 345
Periodens resultat				15 330	15 330
Övrigt totalresultat			3 485		3 485
Summa totalresultat			3 485	15 330	18 986
Eget kapital 2016-03-31	880	54 203	12 060	56 202	123 345
Eget kapital 2017-01-01	880	54 203	16 566	89 407	161 169
Periodens resultat				18 695	18 695
Övrigt totalresultat			-1 714		-1 714
Summa totalresultat			-1 714	18 695	16 981
Eget kapital 2017-12-31	880	54 203	14 852	108 102	178 150

KASSAFLÖDE - KONCERN

KSEK	Jan-mar 2017	Jan-mar 2016	Apr-mar -16/-17	2016
Kassaflöde från den löpande verksamheten				
Resultat efter finansiella poster	21 109	8 895	50 252	38 038
Justering för ej kassaflödespåverkande poster	12 785	7 932	55 732	50 879
Betald skatt	-1 421	-1 680	-3 465	-3 724
Kassaflöde från den löpande verksamheten före förändringar av rörelsekapitalet	32 473	15 147	102 519	85 193
Kassaflöde från förändringar av rörelsekapitalet				
Förändring av rörelsefordringar	-32 037	1 032	-61 797	-28 728
Förändring av rörelseskulder	11 180	257	44 060	33 137
Kassaflöde från den löpande verksamheten	11 616	16 436	84 782	89 602
Investeringsverksamheten				
Investeringar i materiella anläggningstillgångar	-718	-784	-3 265	-3 331
Investeringar i balanserade utvecklingsutgifter	-13 213	-12 189	-51 236	-50 212
Kassaflöde från investeringsverksamheten	-13 931	-12 973	-54 502	-53 544
Finansieringsverksamhet				
Premier för optionsprogram	-	-	113	113
Kassaflöde från finansieringsverksamhet	-	-	113	113
Kassaflöde	-2 315	3 463	30 393	36 171
Likvida medel vid periodens ingång	70 584	33 870	37 103	33 870
Kassaflöde	-2 315	3 463	30 393	36 171
Valutakursdifferenser	-747	-230	26	543
Likvida medel vid periodens utgång	67 522	37 103	67 522	70 584

NOT 1 – REDOVISNINGSPRINCIPER

G5 Entertainments koncernredovisning har upprättats i enlighet med International Financial Reporting Standards (IFRS). Denna rapport har för koncernen upprättats i enlighet med IAS 34 Delårsrapportering samt årsredovisningslagen. Redovisningsprinciper och beräkningsmetoder som används i rapporten för koncernen är identiska med de som användes i årsredovisningen 2016. Ingen av de nya och ändrade standarderna från IASB, med tillämpning från den 1 januari 2017, har haft någon väsentligt effekt på de finansiella rapporterna. För detaljerad information om redovisningsprinciperna hänvisas till årsredovisningen 2016.

NOT 2 – BALANSERADE UTVECKLINGSUTGIFTER

KSEK	Jan-mar 2017	Jan-mar 2016	Apr-mar -16/-17	2016
Vid periodens början	109 104	94 269	93 898	94 269
Investeringar	13 213	12 189	51 237	50 212
Nedskrivning	-158	-2 212	-3 646	-5 700
Avskrivning	-12 115	-7 932	-42 886	-38 702
<i>Nettoförändring under perioden</i>	<i>941</i>	<i>2 045</i>	<i>4 705</i>	<i>5 809</i>
Kursdifferenser	-1 983	-2 417	9 458	9 026
Vid periodens slut	108 061	95 943	108 061	109 104

NOT 3 – SKATT

G5 Entertainment är verksamt i en rad olika jurisdiktioner, med olika skattesatser. Koncernens effektiva skattesats varierar därför mellan perioderna beroende på fördelningen av intäkter och kostnader samt koncernens vinstnivå.

NOT 4 – ÖVRIGA FORDRINGAR

Övriga fordringar inkluderar 0,9 (1,9) MSEK avseende förskott till externa utvecklare. G5 publicerar både egna spel och spel som licensierats från externa utvecklare. I samband med ingåendet av avtal med externa utvecklare betalar G5 ibland ett förskott på royalty för att finansiera spelutveckling. Dessa förskott avräknas normalt mot den externa utvecklarens avtalsenliga andel av intäkterna som varje spel genererar.

NOT 5 – STÄLLDA PANTER OCH EVENTUALFÖRPLIKTELSE

Inteckningar 3,0 (3,0) MSEK, säkerheter för checkräkning med checkkredit 0,4 (0,4) MUSD. Checkräkningskrediten var oanvänd den 31 mars 2017.

Bankkonto 50 (50) kSEK, säkerheter för bankgaranti.

NOT 6 – VERKLIGA VÄRDEN

G5 koncernen har inte några finansiella instrument som redovisas till verkliga värden. Redovisade värden för de finansiella instrumenten överensstämmer med verkliga värden.

RESULTATRÄKNING - MODERBOLAG

KSEK	Jan-mar 2017	Jan-mar 2016	Apr-mar -16/-17	2016
Intäkter	234 452	101 243	652 450	519 241
Direkta kostnader	-175 988	-77 402	-482 299	-383 712
Bruttoresultat	58 464	23 841	170 151	135 528
Forskning och utveckling	-58	-20	-104	-66
Försäljning och marknadsföring	-6 746	-1 936	-11 161	-6 352
Administration	-59 925	-22 667	-159 457	-122 199
Övriga rörelseintäkter	0	1 343	961	2 304
Övriga rörelsekostnader	-697	-971	-6 851	-7 124
Rörelseresultat	-8 962	-409	-6 461	2 092
Ränteintäkter och liknande resultatposter	-313	0	10 116	10 429
Räntekostnader och liknande resultatposter	0	-1 762	1 653	-109
Resultat efter finansiella poster	-9 275	-2 172	5 309	12 412
Inkomstskatt	2 040	101	-790	-2 729
PERIODENS RESULTAT	-7 234	-2 071	4 519	9 682

RAPPORT ÖVER TOTALRESULTAT - MODERBOLAG

KSEK	Jan-mar 2017	Jan-mar 2016	Apr-mar -16/-17	2016
Periodens resultat	-7 234	-2 071	4 519	9 682
Poster som senare kan återföras i resultaträkningen				
Valutakursdifferens	-	-	-	-
Summa övrigt totalresultat	-	-	-	-
Summa totalresultat	-7 234	-2 071	4 519	9 682

BALANSRÄKNING - MODERBOLAG

KSEK	31 mar 2017	31 mar 2016	31 dec, 2016
Anläggningstillgångar			
Finansiella anläggningstillgångar			
Andelar i koncernföretag	70	70	70
Uppskjuten skattefordran	2 040	101	
Fordringar koncernföretag	78 123	98 681	79 211
	80 234	98 852	79 281
Omsättningstillgångar			
Kundfordringar	27 014	8 797	0
Fordringar hos koncernföretag	200	146	186
Övriga fordringar	5 590	3 123	2 341
Förutbetalda kostnader och upplupna intäkter	60 726	26 180	56 208
Kassa och bank	58 370	26 760	56 665
	151 900	65 006	115 399
SUMMA TILLGÅNGAR	232 134	163 858	194 680
Bundet eget kapital			
Aktiekapital	880	880	880
Fritt eget kapital			
Överkursfond	54 283	54 160	54 283
Balanserat resultat	63 762	54 080	54 081
Årets resultat	-7 234	-2 071	9 682
Summa eget kapital	111 691	107 049	118 926
Kortfristiga skulder			
Leverantörsskulder	20	289	573
Skuld till koncernföretag	115 264	54 539	71 956
Övriga skulder	412	377	392
Upplupna kostnader	4 747	1 604	2 832
Summa kortfristiga skulder	120 443	56 809	75 753
SUMMA EGET KAPITAL OCH SKULDER	232 134	163 858	194 680

ORDLISTA

RÄKENSKAPER

Direkta kostnader består av kostnader för att generera intäkter från bolagets spel. Detta inkluderar huvudsakligen avgifter till distributörer samt royalties till externa utvecklare.

Forskning och utveckling utgörs huvudsakligen av löner, bonusar och andra förmåner för bolagets utvecklare. Det inkluderar också externa tjänster, liksom lokaler och andra indirekta kostnader hänförliga till bolagets forsknings- och utvecklingsarbete. Kostnader för mjuk- och hårdvara som används för utvecklingsarbetet kostnadsförs. Utvecklingskostnader som är direkt hänförliga till utveckling och test av bolagets spel balanseras som immateriella tillgångar, och skrivs av under en 24-månadersperiod. Dessa avskrivningar ingår i Forskning & utveckling.

Försäljning och marknadsföring består huvudsakligen av kostnader för förvärv av användare. Det inkluderar också löner, bonusar och andra förmåner för personal inom försäljning och marknadsföring, liksom vissa konsultkostnader. Därutöver inkluderar Försäljning och marknadsföring allmän marknadsföring, varumärkesåtgärder, annonser och kostnader för PR.

Administration består huvudsakligen av löner, bonusar och andra förmåner för företagsledning, finansavdelning, IT, personalavdelning och annan administrativ personal, liksom supportavdelningen. Det inkluderar också externa konsulter, legala tjänster, bokföring, försäkringar samt lokalkostnader och andra indirekta kostnader som inte fördelas på andra funktioner. Därutöver inkluderas alla av- och nedskrivningar som inte är hänförliga till bolagets spel.

OPERATIONELLA TERMER

Monthly Active Users (MAU) är det antal individer som spelat ett av våra spel under en kalendermånad. Det innebär att en individ som spelar två av våra spel räknas som två MAU. MAU visar den totala publik som spelar G5s spel. Det som är presenterat i rapporten är genomsnittet av de tre månaderna i varje givet kvartal.

Monthly Unique Payers (MUP) är det antal individer som utfört ett köp minst en gång under en månad. Det som är presenterat i rapporten är genomsnittet av de tre månaderna i varje givet kvartal.

Monthly Average Gross Revenue Per Paying User (MAGRPPU) är den genomsnittliga bruttointäkt från en Monthly Unique Payer. MAGRPPU är beräknat genom att dela bruttointäkter under en månad genom antalet Monthly Unique Payers. Detta beräknas månadsvis och det som är presenterat i rapporten är genomsnittet av de tre månaderna i varje givet kvartal.

OM G5 ENTERTAINMENT

G5 Entertainment AB är en utvecklare och förläggare av högkvalitativa Free-to-play spel för iOS, Android, Kindle Fire och enheter som drivs av Windows. G5 utvecklar och publicerar spel som är familjevänliga, lätta att lära, och riktar sig till en bred publik av erfarna och oerfarna spelare. G5:s spelportfölj inkluderar ett antal populära titlar som Mahjong Journey®, Survivors: the Quest®, Hidden City®, Twin Moons Society®, Supermarket Mania® och The Secret Society®. G5 Entertainment AB är noterat på Nasdaq Stockholm sedan 2014.

G5 ENTERTAINMENT AB (PUBL)
RIDDARGATAN 18, 114 51 STOCKHOLM, SVERIGE
TEL: +46 8 4111115
E-MAIL: CONTACT@G5E.COM
ORG.NR. 556680-8878
HTTP://WWW.G5E.SE